La boisson est un élément très important de la vie dans Bloodlust, sans aller trop loin dans le réalisme j'ai eu envie de faire des règles pour gérer l'état d'ébriété dans lequel se retrouvent souvent les PJs, je sais pas si ça vous servira à chaque fois parce que c'est un peu lourd, mais une fois à l'occasion pour gérer un concours de beuverie. C'est un aspect qui est rarement considéré dans les jeux, pour ma part je ne l'ai vu réellement abordé que dans rêve de dragon.

Il y a trois grands types de boissons alcoolisées : Légères, Moyennes et Fortes.

On leur attribue des multiplicateurs. Si vous trouvez que vos PJ ne tiennent pas assez longtemps, remontez les multiplicateurs et vos Piorads descendront des caisses de siffan

Légère :	x 5 (bières blondes light, cocktails fruités, vins légers…)
Moyenne :	x 4 (bière brune, siffan, vins,…)
Forte :	x 3 (alcool de patates, tord-boyaux, eau de vie…)

Ces multiplicateurs s'appliquent à l'endurance du PJ et il doit faire un jet pour chaque litre d'alcool consommé Ce jet indique si le PJ est physiquement affaibli et donc bourré. Chaque litre donne un malus de 5% au jet. On peut imaginer que de boire cul sec son litre donne un malus de -25%

Si le jet est réussit : le personnage n'est pas bourré, il ne subit aucun malus à ses actions. Il peut s'arrêter de boire s'il le désire. Si le jet est raté : Le personnage commence à être éméché, il subit un malus de 5% à ses actions par litre bu Il peut arrêter de boire s'il réussit un jet de VO x 5 tenant compte du malus de 5% par litre. D'autre part s'il rate son jet de VO tous les désirs du personnage sont augmentés de +1 s'ils étaient positifs et de -1 si négatifs. Ceci pour simuler le fait que quand on est bourré, on a parfois envie de se battre, d'autrefois d'être triste, ou de trouver une femme, etc…

Lorsqu'un personnage arrive à un score de 0% au jet d'endurance, il s'écroule complètement raide.

Il doit alors faire un jet d'endurance x 5 pur sans aucun malus, si ce jet est raté notre pauvre ami fait un coma éthylique et si on ne s'occupe pas de lui il risque fort de s'étouffer dans son vomi ou de rester dans le coma.

Donc on peut imaginer un Piorad avec 14 en End et 12 en VO qui s'attaque à la Siffan (boisson moyenne) Au bout d'un litre, il à 51% de chances de ne pas être éméché imaginons qu'il rate il doit alors faire un jet de VO x 5 -10%(5% du litre bû + 5% du malus) ce qui lui fait 50% notre piorad réussit, il est un peu bourré mais maître de ses sens. Il continue à boire par plaisir.

Il doit maintenant réussir un jet de end x4 -15% (2litres bus + le malus de 5%) donc 41% il réussit, tout va bien il peux continuer à boire sereinement.

3ème litre : jet à 36% il rate : donc il récupère son malus de -15% (3litres bus) à toutes ses actions, et un malus de -15% pour ses jets de résistance à l'alcool en rapport avec la quantité bue.

Jet de VO : On a donc un jet de VO à 60% - 30% = 30% Notre bon piorad rate ce jet, ce qui à pour effet d'augmenter tous ses désirs de +1 ou -1 En utilisant l'échelle corrigée des désirs qu'a proposé Magnus un Piorad non modifié qui a +2 partout, monterais à +3

(l'ambiance risque de chauffer dans la taverne) Mais surtout notre Piorad est sur sa lancée et ne peux résister à une 4ème bouteille et gageons sûrement non plus aux 5 et 6èmes qui le conduiront dans un profond sommeil réparateur, sauf si il rate son jet d' end x 5 a 70%